

MACHINE-ASSISTED TRANSLATION (MAT):

(19)【発行国】 日本国特許庁 (J P)	(19)[ISSUING COUNTRY] Japan Patent Office (JP)
(12)【公報種別】 公開特許公報 (A)	(12)[GAZETTE CATEGORY] Laid-open Kokai Patent (A)
(11)【公開番号】 特 開 2002-273054(P2002-273054A)	(11)[KOKAI NUMBER] Unexamined Japanese Patent 2002-273054(P2002-273054A)
(43)【公開日】 平成 1 4 年 9 月 2 4 日 (2 0 0 2 . 9 . 2 4)	(43)[DATE OF FIRST PUBLICATION] September 24, Heisei 14 (2002. 9.24)
(54)【発明の名称】 位置検出装置を用いたゲーム装置および記憶媒体	(54)[TITLE OF THE INVENTION] Game apparatus using position detector, and storage medium
(51)【国際特許分類第 7 版】 A63F 13/10 G01S 5/14	(51)[IPC INT. CL. 7] A63F 13/10 G01S 5/14
【 F I 】 A63F 13/10 G01S 5/14	[FI] A63F 13/10 G01S 5/14
【審査請求】 未請求	[REQUEST FOR EXAMINATION] No
【請求項の数】 5	[NUMBER OF CLAIMS] 5
【出願形態】 O L	[FORM OF APPLICATION] Electronic

【全頁数】 6

[NUMBER OF PAGES] 6

(21) 【出願番号】

(21)[APPLICATION NUMBER]

特 願
2001-76621(P2001-76621)Japanese Patent Application
2001-76621(P2001-76621)

(22) 【出願日】

(22)[DATE OF FILING]

平成 1 3 年 3 月 1 6 日 (2 0 0 1 . 3 . 1 6)

March 16, Heisei 13 (2001. 3.16)

(71) 【出願人】

(71)[PATENTEE/ASSIGNEE]

【識別番号】

[ID CODE]

000134855

000134855

【氏名又は名称】

[NAME OR APPELLATION]

株式会社ナムコ

NAMCO, LTD.

【住所又は居所】

[ADDRESS OR DOMICILE]

東京都大田区多摩川 2 丁目 8 番
5 号

(71) 【出願人】

(71)[PATENTEE/ASSIGNEE]

【識別番号】

[ID CODE]

501108094

501108094

【氏名又は名称】

[NAME OR APPELLATION]

株式会社ジェー・ジー・エス

Incorporated company JGS

【住所又は居所】

[ADDRESS OR DOMICILE]

静岡県富士市今泉 7 0 0 番地の
1

(72) 【発明者】

(72)[INVENTOR]

【氏名】 [NAME OR APPELLATION]
篠田 徹也 Shinoda Tetsuya

【住所又は居所】 [ADDRESS OR DOMICILE]
東京都大田区多摩川2丁目8番
5号 株式会社ナムコ内

(72)【発明者】 (72)[INVENTOR]

【氏名】 [NAME OR APPELLATION]
青山 明宏 Aoyama Akihiro

【住所又は居所】 [ADDRESS OR DOMICILE]
静岡県富士市今泉700番地の
1 ジャトコ株式会社内

(74)【代理人】 (74)[AGENT]

【識別番号】 [ID CODE]
100063130 100063130

【弁理士】 [PATENT ATTORNEY]

【氏名又は名称】 [NAME OR APPELLATION]
伊藤 武久 (外1名) Ito Takehisa (and 1 other)

【テーマコード (参考)】 [THEME CODE (REFERENCE)]
2C001 2C001
5J062 5J062

【Fターム (参考)】 [F TERM (REFERENCE)]
2C001 AA17 BA04 BB05 BB07 2C001 AA17 BA04 BB05 BB07 CA02 CB01
CA02 CB01 CB04 CB08 CC03 CB04 CB08 CC03 CC08 DA06
CC08 DA06 5J062 BB05 CC07 HH04
5J062 BB05 CC07 HH04

(57) 【要約】

(57) [ABSTRACT OF THE DISCLOSURE]

【課題】

携帯用のゲーム機を用いて気軽にスタンプラリーに参加することができるゲーム装置および記憶媒体を提供することである。

[SUBJECT OF THE INVENTION]

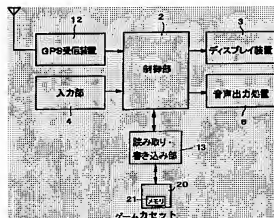
It is providing game apparatus and storage medium which can participate in stamp rally freely using portable game machine.

【解決手段】

G P Sからのプレーヤーの位置情報に基づきゲーム演算を行なう制御部2を有し、制御部2が、1個以上の予め指定した位置における緯度および経度に関するデータと、その指定した位置の緯度および経度とG P Sによるプレーヤーの現在位置に基づく緯度および経度とが一致したかを判定する手段とを有している。

[PROBLEM TO BE SOLVED]

It has control section 2 which performs game calculation based on positional information on player from GPS, control section 2 has means to judge whether LAT of the designated position and LONG, and LAT and LONG based on present position of player by GPS were in agreement to be data about one or more LAT and LONG in position designated beforehand.



【特許請求の範囲】

[CLAIMS]

【請求項 1】

位置検出装置を用いたゲーム装置において、前記位置検出装置からのプレイヤーの位置情報に基づきゲーム演算を行なうゲーム演算部を有し、該ゲーム演算部が、1個以上の予め指定した位置における緯度および経度に関するデータと、その指定した位置の緯度および経度と前記位置検出装置によるプレイヤーの現在位置に基づく緯度および経度とが一致したかを判定する手段とを有していることを特徴とするゲーム装置。

【請求項 2】

前記判定手段が、プレイヤーの現在位置情報を監視し、プレイヤーが前記指定位置に達すると一致したとの判定を下すことを特徴とする請求項 1 に記載のゲーム装置。

【請求項 3】

前記ゲーム演算部は、前記判定手段がプレイヤーの現在位置と前記指定位置とが一致したとの判定を下したとき、所定の画像を前記ゲーム機のディスプレイに表示することを特徴とする請求項 1 または 2 に記載のゲーム装置。

[CLAIM 1]

In game apparatus using position detector, it has game arithmetic_section which performs game calculation based on positional information on player from said position detector, this game arithmetic_section has means to judge whether LAT of that designated position and LONG, and LAT and LONG based on present position of player by said position detector were in agreement to be data about one or more LAT and LONG in position designated beforehand.

Game apparatus characterized by the above-mentioned.

[CLAIM 2]

If said evaluation means monitor currency information of player and player arrives at said specified position, it will make evaluation that it was in agreement.

Game apparatus of Claim 1 characterized by the above-mentioned.

[CLAIM 3]

When said evaluation means make evaluation that present position and said specified position of player were in agreement, said game arithmetic_section displays fixed image on display of said game machine.

Game apparatus of Claim 1 or 2 characterized by the above-mentioned.

【請求項 4】

前記所定の画像が、前記指定位置毎に異なる画像であることを特徴とする請求項 3 に記載のゲーム装置。

[CLAIM 4]

Said fixed image is different image for said every specified position.

Game apparatus of Claim 3 characterized by the above-mentioned.

【請求項 5】

位置検出装置を用いたゲーム装置の記憶媒体において、
1 個所以上の予め指定した位置における緯度および経度に関するデータと、各指定位置毎に設けられた所定の画像データと、前記指定位置の緯度および経度と前記位置検出装置によりプレイヤーの現在位置に基づく緯度および経度と一致したかを判定する手段のプログラムと、プレイヤーのゲーム結果を記憶する記憶部とを有することを特徴とする記憶媒体。

[CLAIM 5]

In storage medium of game apparatus using position detector, data about one or more LAT and LONG in position designated beforehand, fixed image data provided for every specified position, program of means which judges whether it was in agreement with LAT and LONG based on present position of player with LAT and LONG, and said position detector of said specified position, storage part which stores game result of player

Storage medium characterized by having these.

【発明の詳細な説明】

[DETAILED DESCRIPTION OF THE INVENTION]

【0001】

[0001]

【発明の属する技術分野】

[TECHNICAL FIELD OF THE INVENTION]

本発明は、位置検出装置を用いたゲーム装置および記憶媒体に関するものである。

This invention relates to game apparatus and storage medium which used position detector.

【0002】

[0002]

【従来の技術】

近年、ゲーム機器は子供から大人まで楽しめように、各種ジャンルのものが開発、販売されて普及している。ところが、何れもゲーム機においても屋内でCRT等のディスプレイにゲーム内容を写してプレイするものが殆どであり、体を動かしてプレイできるものも少なかった。

【0003】

ところで、特開平10-216361号公報には携帯用のゲーム機にGPS受信機を接続して、GPS衛星からの信号(測位用電波)を受信し、現在位置情報をゲーム要素に取り入れた野外で遊ぶゲーム装置が提案されている。このゲーム装置では、ゲーム機を用いて野外で遊ぶという、従来のゲーム機の範疇を越えたまったく新しい発想によるものである。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、上記公報に記載されたゲーム装置は実質上、5人以上集まらないと遊べず、さらにレプリー機を用意したり、各ゲーム機に送受信機を設けねばならないという等の制約があり、誰でも気軽に楽しめること

[PRIOR ART]

In recent years, thing of various genres is developed and sold and game machine device has prevailed so that both children and adults can enjoy themselves.

However, it is almost the case which all copies and plays the content of game on display of CRT etc. indoors also in game machine.

There was little what can move and play body.

[0003]

By the way, it connects GPS receiver to portable game machine at Unexamined-Japanese-Patent No. 10-216361, it receives signal (electric wave for positioning) from GPS Satellite, game apparatus with which it plays in outdoors which took in currency information to game component is proposed. It is based on completely new way of thinking which exceeded criteria of game machine of past of playing with this game apparatus out in the fields using game machine.

[0004]

[PROBLEM TO BE SOLVED BY THE INVENTION]

However, substantially, unless five or more game apparatus described by the above-mentioned gazette gather, it cannot be played with them, but they prepare referee machine further, each game machine has restrictions of saying that it must provide transmitter receiver.

が難しかった。

It was difficult for anyone to be able to enjoy himself freely.

【0005】

また、各駅毎にスタンプを用意して、すべてのスタンプを集めるスタンプラリーと称される遊びのイベントがあるが、ゲーム機を用いてスタンプラリーを行えるものは今までなかった。

[0005]

Moreover, it prepares stamp for every station and there is event of play called stamp rally which collects all stamps.

However, what can perform stamp rally using game machine did not have former.

【0006】

本発明は、上記した従来の事情に鑑み、携帯用のゲーム機を用いて気軽にスタンプラリーに参加することができるゲーム装置および記憶媒体を提供することを課題としている。

[0006]

It takes this invention into consideration with situation of said past, and it makes it problem to provide game apparatus and storage medium which can participate in stamp rally freely using portable game machine.

【0007】

【課題を解決するための手段】

上記課題を解決するため、本発明は、位置検出装置を用いたゲーム装置において、前記位置検出装置からのプレーヤーの位置情報に基づきゲーム演算を行なうゲーム演算部を有し、該ゲーム演算部が、1個所以上の予め指定した位置における緯度および経度に関するデータと、その指定した位置の緯度および経度と前記位置検出装置によりプレーヤーの現在位置に基づく緯度および経度と一致したかの可否を判定する手段とを有している

[0007]

[MEANS TO SOLVE THE PROBLEM]

In game apparatus with which position detector was used for this invention in order to solve the above-mentioned problem, it has game arithmetic_section which performs game calculation based on positional information on player from said position detector, this game arithmetic_section is characterized by having means to judge suitability whose LAT and LONG based on present position of player were in agreement with LAT and LONG, and said position detector of that designated position to be data about one or more LAT and LONG in position designated beforehand.

ことを特徴としている。

【0008】

なお、本発明のゲーム装置において、前記判定手段が、プレイヤーの現在位置情報を監視し、プレイヤーが前記指定位置に達すると可の判定を下すと、効果的である。

[0008]

In addition, it sets to game apparatus of this invention, it is effective, if said evaluation means monitor currency information of player, player arrives at said specified position and possible evaluation will be made.

【0009】

さらに、本発明のゲーム装置において、前記判定手段が、プレイヤーの操作による信号により該プレイヤーの現在位置に基づく緯度および経度が指定位置の緯度および経度に一致したかの判定を行なうと、効果的である。

[0009]

Furthermore, it sets to game apparatus of this invention, if said evaluation means perform that evaluation whose LAT based on present position and LONG of this player aligned with LAT and LONG of specified position with signal by operation of player, they are effective.

【0010】

さらにまた、本発明のゲーム装置において、前記ゲーム演算部は、前記判定手段による判定結果画像を表示すると、効果的である。また、上記課題を解決するため、本発明は、前記位置検出装置からのプレイヤーの位置情報に基づきゲーム演算を行なうゲーム演算部に取り込まれるための、1個以上の予め指定した位置における緯度および経度に関するデータと、その指定した位置の緯度および経度と前記位置検出装置によりプレイヤーの現在位置に基づく緯度および経度と一致したかの可否を判

[0010]

Furthermore, it also sets to game apparatus of this invention, said game arithmetic_section is effective if evaluation result image by said evaluation means is displayed. Moreover, in order to solve the above-mentioned problem, with this invention, data about one or more LAT and LONG in position designated beforehand for receiving into game arithmetic_section which performs game calculation based on positional information on player from said position detector, program which judges suitability whose LAT and LONG based on present position of player were in agreement with LAT and LONG, and said position detector of designated position and which carries out

定する手段するプログラムとが means

記憶されていることを特徴とし It is characterized by storing these.
ている。

【 0 0 1 1 】**[0011]****【発明の実施の形態】****[EMBODIMENT OF THE INVENTION]**

以下、本発明の好ましい実施の
形態を図面に基づいて説明す
る。図1は、本発明に係るゲー
ム装置に用いるゲーム機の外観
図である。

Hereafter, based on drawing, it demonstrates
desirable Embodiment of this invention.

FIG. 1 is external view of game machine which it
uses for game apparatus based on this
invention.

【 0 0 1 2 】**[0012]**

図1において、符号1は液晶の
ディスプレイ3、入力部として
のスイッチ4を具備する携帯用
のゲーム機1であって、本実施
形態のゲーム機1はゲームカセ
ットを装着することでプレイす
るように構成されている。この
ゲーム機1のゲームカセット装
着部5には、位置検出装置とし
てのGPS受信装置を内蔵した
GPSカセット10が装着され
ており、このGPSカセット1
0には可搬式の記憶媒体として
のデータカセット20が装着さ
れる装着部11および該カセッ
ト20を読み取る読み取り部
(図1には図示せず)が設けら
れている。

In FIG. 1, code 1 is portable game machine 1
possessing display 3 of liquid crystal, and
switch 4 as an input part, comprised such that
game machine 1 of this Embodiment is
comprised so that it may play by equipping with
game cassette.

Game cassette mounting part 5 of this game
machine 1 is equipped with GPS cassette 10
which carried out internal organs of the GPS
receiving device as a position detector, reading
part (not shown in FIG. 1) which reads mounting
part 11 equipped with data cassette 20 as a
storage medium of portable type and this
cassette 20 is provided in this GPS cassette 10.

【 0 0 1 3 】**[0013]**

図2は、本発明に係るゲーム装
置のブロック構成図である。図

FIG. 2 is block diagram of game apparatus
based on this invention.

2において、符号2はゲーム機1に設けられたゲーム演算部としての制御部であり、制御部2は読み取り部13を駆動して装着部11に装着されたデータカセット20に記憶されたデータを取り込む。そして、制御部2にはGPS受信装置12から情報と、スイッチ4の信号が入力され、ディスプレイ3には映像信号を、そしてスピーカー等の音声出力装置6には音声信号をそれぞれ出力する。

【0014】

データカセット20には、1個以上の指定した位置における緯度および経度に関するデータが記憶され、そして指定した位置の緯度および経度とGPSによりプレイヤーの現在位置に基づく緯度および経度と一致したかの可否を判定する手段のプログラムが記憶されている。さらに、ゲームカセット20には上記指定した位置毎に設けられた判定手段の判定結果の画像データと、ゲーム結果を記憶するメモリー21とが設けられている。

【0015】

本発明に係るゲーム装置は、ある鉄道の全駅を回ってスタンプを押していく、スタンプラリーと称される遊びのイベントを、

In FIG. 2, code 2 is control section as a game arithmetic_section provided in game machine 1. Control section 2 receives data stored in data cassette 20 which actuated reading part 13, and with which mounting part 11 was equipped. And signal of switch 4 is input into control section 2 as information from GPS receiving device 12, it each outputs audio signal to audio output devices 6, such as video signal and loudspeaker, at display 3.

[0014]

Data about one or more LAT and LONG in designated position are stored in data cassette 20, and program of means which judges suitability whose LAT and LONG based on present position of player were in agreement with LAT of designated position and LONG, and GPS is stored.

Furthermore, image data of evaluation result of evaluation means which above designated and which were provided for every position, and memory 21 which stores game result are provided in game cassette 20.

[0015]

Game apparatus based on this invention performs event of play called stamp rally which turns around all stations of a certain railroad, and pushes stamp using portable game

スタンプ帳を代わりにGPSカセット11を装着した携帯用のゲーム機を用いて行なうものである。この場合、上記ゲームカセット20には予め各駅の指定した場所の緯度・経度が記憶され、そしてプレイヤーの現在位置が認識されると、スタンプに代わって指定位置毎に設けられた所定の画像を自動的にもしくはプレイヤーのスイッチ操作で得ることができる。さらに、プレイヤーの履歴がメモリー21に書き込まれるので、ゲーム機1のディスプレイ3には所定画像を得た記録が図3に示すように、一覧表のようにして表示される。なお、所定画像としてはスタンプの絵に代わる画像で個々の駅の特徴を表わしたものである。

【0016】

さらに、ゲームカセット20のメモリー21には図4に示すように、各駅の北緯・東経の情報、駅名、スタンプ、駅の歴史等の説明文が記されている。但し、これらの情報はプレイヤーのその駅に行かなければ表示されない。

【0017】

次に、本実施形態のゲームの流れを図5のフローを用いて説明する。まず、GPSよりプレー

machine which equipped stamp register with GPS cassette 11 instead.

In this case, LAT and LONG of place which each station designated beforehand are stored in the above-mentioned game cassette 20, and it can acquire fixed image provided for every specified position instead of stamp when present position of player had been recognized by automatic or switch operation of player. Furthermore, log of player is written in memory 21.

Therefore, as shown in FIG. 3, recording which acquired fixed image carries out, as shown in chart, and it is displayed on display 3 of game machine 1.

In addition, it expressed special feature of each station with image which it replaces with picture of stamp as a fixed image.

[0016]

Furthermore, as shown in FIG. 4 in memory 21 of game cassette 20, explanatory notes, such as history of information on north latitude and east longitude of each station, name of the station, stamp, and station, are describing.

However, if such information does not go to the station of player, it is not displayed.

[0017]

Next, it demonstrates flow of game of this Embodiment using flow of FIG. 5.

First, if positional information which has present

ヤーの現在位置を認識される位置情報を得ると（ステップ1）、スタンプ付与のポイントに来たかが判断される（ステップ2）。すなわち、プレーヤーの現在位置の緯度・経度がポイントである指定位置の緯度・経度と一致したかが判断される。プレーヤーがスタンプ付与ポイントに来ると、スタンプとして所定の画像が自動的もしくはプレーヤーのスイッチ操作で得られるとともに（ステップ3）、ゲームカセット20のメモリー21にその履歴が保存される。

【0018】

なお、上記実施形態において、指定位置は鉄道の駅で説明したが、指定位置は鉄道の駅に限らず、バスの停留所、チェーン店の店頭、その他種々の場所を選ぶことができる。

【0019】

なお、上記実施形態では、位置検出装置としてGPSを用いたが、位置検出装置としては、例えばPHSのようなセル状に設定された各領域内で無線電話通信を行なうことのできる無線電話で通信のために送信される現在位置に応じた領域指定情報から現在位置を算出するものであっても良く、その具体的な一例を図6に示す。

position of player recognized from GPS is acquired (step 1), it will be judged whether it came to point of stamp providing (step 2).

That is, it is judged whether it was in agreement with LAT and LONG of specified position whose LAT and LONG of present position of player are points.

When player comes to stamp providing point, the log is saved in that fixed image is automatic as a stamp, or memory 21 of (step 3) obtained by switch operation of player, and game cassette 20.

[0018]

In addition, it sets in above-mentioned Embodiment, station of railroad demonstrated specified position.

However, specified position can choose stop of not only station of railroad but bus, shop front of chain store, and other various places.

[0019]

In addition, in above-mentioned Embodiment, it used GPS as a position detector.

However, it may compute present position from block-definition information according to present position transmitted for communication with radio telephone which can perform radio-telephone communication in each region set up form of a cell like PHS, for example as a position detector, the detailed example is shown in FIG. 6.

【0020】

図6において、制御部30にはゲーム制御部31、機器制御部32及び位置データ制御部33を包含している。この制御部30は、通信のための無線部34、通信時の音声処理する音声処理部35、ゲームの入力や通信のための入力を行なう入力部35、記憶部36、ゲーム等を表示する表示部37、着信音等を発生する発音部39、着信信号により装置の少なくとも一部を振動させる振動部39と接続されている。なお、上記記憶部36にはゲームデータ40、地図データ41、通信データ42が格納されている。また、記憶部36にはゲームのセーブデータ等を記憶するメモリカードやゲームプログラムを格納されたカセット等の外部情報記憶媒体43を必要に応じて設けることができる。

【0021】

かかる構成のゲーム装置では、領域指定情報により、プレイヤーの位置の特定が可能であるが、プレイヤーの位置情報やプレイヤーの位置情報に対応する地図データ41はゲーム要素として利用される。

【0022】

[0020]

In FIG. 6, in control section 30, it includes game control section 31, device control section 32, and position data control part 33.

This control section 30 is connected with radio part 34 for communication, speech-processing part 35 which processes sound at the time of communication, input part 35 which performs input of game, and input for communication, storage part 36, display section 37 which displays game etc., sound-emission part 39 which generates ringer tone etc., and oscillating part 39 which vibrates at least one part of apparatus with terminating signal.

In addition, game data 40, map data 41, and communication data 42 are stored in the above-mentioned storage part 36.

Moreover, it can provide as required external information storage mediums 43, such as cassette stored in memory card which stores save data of game etc., or game program, in storage part 36.

[0021]

Although pinpointing of position of player can be performed using block-definition information with game apparatus of this composition, map data 41 corresponding to positional information on player or positional information on player are utilized as a game component.

[0022]

また、符号 44 は制御部 30 に接続された計時部であるが、計時部 44 からの時刻データもゲーム要素として利用することが可能である（計時部 44 は制御部 30 にタイマー機能を備えているものであれば省略することができる。）。

[0023]

ところで、PHS等の無線電話では、着識別符号には屋外公衆用付加IDとして、一斉呼出エリア番号と付加IDが設けられている。よって、着識別符号が受信されれば、一斉呼出エリア番号と付加IDが特定されるので、制御部30によって現在位置を算出することができる。そして、このようにして算出された現在位置情報により、ゲームデータに格納されたゲームプログラムにしたがってプレイすることができる。

[0024]**[発明の効果]**

本発明によれば、位置検出装置からの信号を利用して、スタンプラリーをゲーム機によってプレイすることができる。

[図面の簡単な説明]

Moreover, code 44 is clocking part connected to control section 30.

However, it can also utilize time data from clocking part 44 as a game component (clocking part 44 is omissible if control section 30 is equipped with timer function).

[0023]

By the way, in radio telephones, such as PHS, it wears and general calling area number and Addition ID are provided in identification code as addition ID for outdoor public.

Therefore, if it wears and identification code is received, general calling area number and Addition ID are specified.

Therefore, present position is computable with control section 30.

And according to game program stored in game data, it can play by currency information computed by doing in this way.

[0024]**[ADVANTAGE OF THE INVENTION]**

According to this invention, it utilizes signal from position detector, it can play stamp rally with game machine.

[BRIEF DESCRIPTION OF THE DRAWINGS]

**【図 1】**

本発明に係るゲーム装置の一実施形態を示す外観図である。

[FIG 1]

It is external view showing one embodiment of game apparatus based on this invention.

【図 2】

そのゲーム装置の構成をブロック図である。

[FIG 2]

It is block diagram about composition of the game apparatus.

【図 3】

プレイ時にけるディスプレイの表示例を示す説明図である。

[FIG 3]

It is explanatory drawing showing example of display of display which it kicks at the time of play.

【図 4】

ゲームカセットに記憶される一例を示す説明図である。

[FIG 4]

It is explanatory drawing showing an example stored in game cassette.

【図 5】

ゲーム装置のゲーム進行の流れを示すフローチャートである。

[FIG 5]

It is flowchart which shows flow of game advance of game apparatus.

【図 6】

本発明に係るゲーム装置の他の実施形態を示すブロック図である。

[FIG 6]

It is block diagram showing other Embodiment of game apparatus based on this invention.

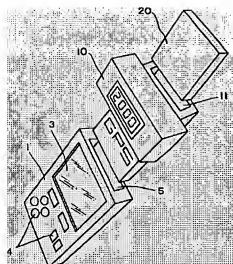
【符号の説明】

- 1 ゲーム機
- 2 制御部
- 3 ディスプレイ
- 10 GPSカセット
- 20 データカセット
- 21 メモリー

[DESCRIPTION OF SYMBOLS]

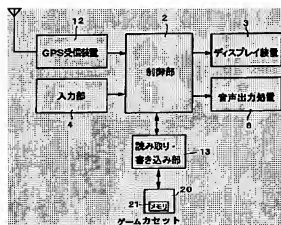
- 1 Game machine
- 2 Control section
- 3 Display
- 10 GPS cassette
- 20 Data cassette
- 21 Memory

【図 1】**[FIG. 1]**



【図 2】

[FIG. 2]



12 GPS receiving device

4 Input part

2 Control section

13 Reading and write-in part

20 Game cassette

21 Memory

3 Display unit

6 Voice output provision

【図 3】

[FIG. 3]



Stamp book

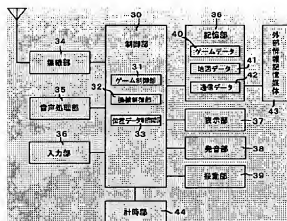
Tokyo

Shinagawa

Shinbashi

【図 6】





[FIG. 6]



- 34 Radio part
- 35 Speech-processing part
- 36 Input part
- 30 Control section
- 31 Game control section
- 32 Machine-control part
- 33 Position data control part
- 44 Clocking part
- 36 Storage part
- 40 Game data
- 41 Map data
- 42 Communication data
- 37 Display section
- 38 Sound-emission part
- 39 Oscillating part
- 43 External information storage medium

【図 4】

【FIG. 4】

北緯〇〇度	東経〇〇度	駅名	スタンプ	説明文
北緯〇〇度	東経〇〇度	とうきょう		明治〇〇年に
北緯〇〇度	東経〇〇度	しながわ		
北緯〇〇度	東経〇〇度	しんばし		
北緯〇〇度	東経〇〇度			
-----	-----	-----	-----	

By Column:

North latitude ...

East longitude ...

Name of the station

Tokyo

Shinagawa

Shinbashi

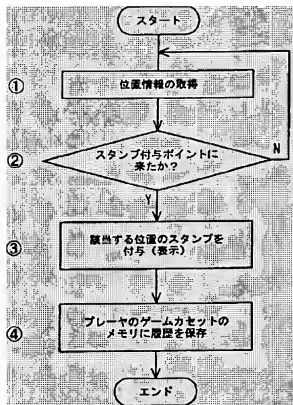
Stamp

Explanatory note

In Meiji xx year, ...

【図 5】

[FIG. 5]



Start

- 1 Acquisition of positional information
- 2 Did it come to stamp providing point?
- 3 Provide stamp of corresponding position (display).
- 4 Save log in memory of game cassette of player.

End

THOMSON DERWENT TERMS AND CONDITIONS

Thomson Derwent shall not in any circumstances be liable or responsible for the completeness or accuracy of any Derwent translation and will not be liable for any direct, indirect, consequential or economic loss or loss of profit resulting directly or indirectly from the use of any translation by any customer.

Derwent Information Ltd. is part of The Thomson Corporation

Please visit our home page:

["THOMSONDERWENT.COM"](http://THOMSONDERWENT.COM) (English)

["WWW.DERWENT.CO.JP"](http://WWW.DERWENT.CO.JP) (Japanese)